

# Indice

---

<u>Introduzione</u>	pag. 9
<u>PARTE 1</u> Tecniche di pensiero	13
<u>Lezione 1</u> Raggiungere l'orizzonte	
<u>Punti di riferimento nel calcolo</u>	14
Calcolare con uno scopo in mente	
Case chiave nei finali di pedone	
Opposizione e aggiramento	
La spallata	
Il ponte	
Riassunto delle idee	
Note teoriche	
<u>Lezione 2</u> Una breve introduzione al piano nel finale	25
Un arsenale di cinque posizioni	
<u>Lezione 3</u> Il finale di pedoni di Capablanca	30
Combinare piano e calcoli	
Padroneggiare le posizioni chiave	
Costruire coi mattoncini	
Tempi di riserva	
Case critiche	
Tre partite di allenamento	
Riassunto delle idee	
Note teoriche	

<u>Lezione 4 Una guida ai piccoli piani</u>	48
Ottimizzare i pezzi	
Capire il concetto di “piccoli piani”	
Riassunto delle idee	
<u>PARTE 2</u>	
<u>Lezione 5 Finali essenziali di torre</u>	61
Posizione di Lucena	
Difesa di Philidor sulla sesta traversa	
Difesa passiva sulla prima traversa	
Geometria della distanza di scacco	
Difesa del lato corto	
Tagliare fuori il re	
Costruire un ponte	
Riassunto delle idee	
Note teoriche	
<u>Lezione 6 Connessioni di alfiere e pedone</u>	
<u>Difesa dinamica</u>	85
Fortezze	
Idee posizionali	
Semplificazioni in un finale patto	
Partita illustrativa: Sasikiran – Carlsen	
Riassunto delle idee	

<u>Lezione 7 Gli alfieri contro il muro di pedoni</u>	102
Limitare un alfiere con una catena di pedoni	
Alfieri di colore contrario, due pedoni uniti	
Partita illustrativa: Akobian – Howell	
Riassunto delle idee	
<u>Lezione 8 Gettare l'ancora</u>	124
Finali di alfieri di colore contrario	
L'ancora	
Zugzwang e sacrificio	
Rotture di pedone	
Psicologia dell'attacco e della difesa	
Partita illustrativa: Kramnik – Adams	
Riassunto delle idee	
Note teoriche	
<u>Lezione 9 Un altro finale di pezzi minori</u>	139
Finale di alfieri dello stesso colore	
La teoria di alfiere contro alfiere e pedone	
Alfieri dominanti	
Partita illustrativa: Karpov – Su. Polgar	
Riassunto delle idee	
Note teoriche	
<u>Lezione 10 Esercizi</u>	159

### PARTE 3

<u>Esplorazione dei finali</u>	164
Partite reali	
“Tabiya” di finali	
<u>Esplorazione 1:</u>	
<u>Il mio finale preferito</u>	165
Torre e alfiere contro torre	
Riassunto delle idee	
Note teoriche: le due posizioni di Lolli	
<u>Esplorazione 2:</u>	
<u>Una lunga discussione su un breve finale</u>	188
Alfieri di colore contrario	
Riassunto delle idee	
Note teoriche: scoperte importanti	
<u>Esplorazione 3</u>	
<u>Lo scheletro pedonale nell’attacco di minoranza</u>	210
Variante di Cambio del Gambetto di Donna	
Strutture importanti	
Partita illustrativa: Arkell – Kiriakov	
Riassunto delle idee	
Note teoriche: attacco di minoranza, trasformazioni.	
<u>Esplorazione 4 Un pedone in più sull’ala di donna</u>	
<u>Parte1: vantaggio posizionale</u>	237
Torre dietro il pedone passato	
Zugzwang	
Infiltrazione	
Note teoriche: le linee di Kopaev e Alechin.	

<u>Esplorazione 5: Un pedone in più sull'ala di donna</u>	
Parte2: camminando sulla linea di confine	252
Posizione di Steckner	
Posizione di Dautov	
Posizione di Unzicker	
Posizione di Dvoretzky	
Posizione di Zugzwang	
Posizione “simil” Dautov	
Riassunto delle idee	
Note teoriche: ancora sulla posizione di Steckner	
<u>Esplorazione 6: Ulf sul piede: di guerra sviluppo nel finale</u>	276
Andersson - Marovic	
Andersson - Hort	
Andersson-Robatsch	
Andersson-Nyback	
Riassunto delle idee	
Note teoriche: cavallo contro pedone	
Sommaro: il pedone sulla settima traversa	
<u>Esplorazione 7: posizioni da analizzare</u>	300
<u>Soluzione degli esercizi</u>	304
<u>Approfondimento soluzioni</u>	337
<u>Pensieri finali</u>	346
<u>Bibliografia</u>	348

## Prima parte Tecniche di pensiero

In questa parte affronteremo per prima cosa il calcolo nel finale.

Vedremo quanto spesso questo non sia così impegnativo come può sembrare.

Avere solidi punti di riferimento dove fermare le nostre varianti per valutare la posizione è la chiave di tutto. Questo formerà la base della Lezione 1.

Poi introdurremo il concetto di piano nel finale. I fondamenti sono facile da capire.

Di solito individuiamo una debolezza, o cerchiamo in qualche modo di promuovere un pedone, oppure una combinazione delle due.

Vedremo alcuni esempi chiarificatori nella Lezione 2.

Nella Lezione 3 esamineremo esempi di come combinare queste due qualità essenziali.

Qualità che consistono essenzialmente nel calcolare le mosse nella realizzazione di un piano corretto.

Se immaginiamo un punto di partenza ed uno di arrivo, allora la tattica (il calcolo) indica il percorso da uno all'altro.

Non possiamo allontanarci dal percorso a favore di un itinerario più diretto nel timore di cadere a capofitto in questi problemi tattici.

A volte la destinazione si rivela irraggiungibile se non abbandonando il percorso sicuro, per cui facciamo meglio a scegliere un obiettivo più realistico.

Infine nella Lezione 4 esamineremo più a fondo l'arte del piano, introducendo quelli che chiamo i "piccoli piani".

Sono questi piani a breve termine che migliorano la posizione e che possono essere realizzati uno dopo l'altro.

Senza mai perdere di vista la nostra grande idea di vincere (o pattare) la partita, riconosciamo che questo nella pratica si ottiene con piccoli passi alla volta.

In genere gli esempi sono piuttosto semplici in questa parte, al fine di rendere la tecnica più facile da capire.

Oltre alla tecnica è importante capire la reale posizione teorica che si sta studiando.

Questi finali fondamentali sono essenziali per ogni giocatore che voglia migliorare.

# Lezione 1

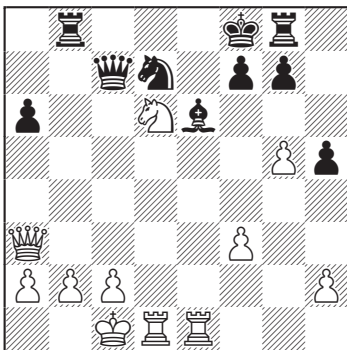
## Raggiungere l'orizzonte Punti di riferimento nel calcolo

### SCOPI DELLA LEZIONE

- Realizzare l'importanza di calcolare con uno scopo in mente.
- Padroneggiare il concetto di case chiave nei finali di re e pedoni.
- Capire le idee di opposizione e di aggiramento nei finali di re e pedoni.
- Realizzare l'importanza di avere un arsenale di posizioni che possiamo valutare correttamente senza bisogno di calcolare. In questo modo possiamo risparmiare del tempo per lavorare sulla qualità del nostro gioco. Come usare questo tempo? I metodi più comuni sono quelli di studiare le aperture o di risolvere esercizi di scacchi.

### Kupreichik – Tseshkovsky

Campionato Urss, Mosca 1976



Il Bianco muove e vince

Consideriamo la posizione: dopo un esame delle scoperte di cavallo dovremmo trovare la soluzione.

27. ♖c8+! ♜c5

27... ♖c5 28. ♖xc5+ ♜xc5 29. ♜d8#, 27... ♜e8 28. ♖e7#

28. ♖xc5+ ♖xc5 29. ♜d8#

La soluzione del problema ci è resa più facile da due elementi.

- Sapevamo che il Bianco aveva una posizione vincente.
- Avevamo dei punti fermi dove fermare il nostro calcolo, ossia quando il Nero viene mattato. Appena vediamo le parole “Il Bianco muove e vince”, cominciamo a calcolare utilizzando gli schemi tattici della posizione cercando di ottenere una di queste due cose.

- Scacco matto
- Guadagno decisivo di materiale

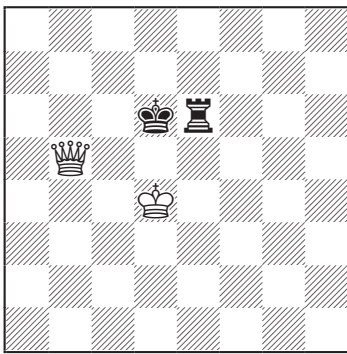
Nella maggior parte delle situazioni reali di partita questo non è plausibile.

Per esempio la profondità di calcolo necessaria per trovare un matto forzato, escludendo le situazioni più semplici, va spesso al di là anche delle capacità di un computer.

L'idea che i forti giocatori calcolino alla perfezione vedendo tutto semplicemente non è vera. In certe situazioni calcoleranno a fondo poiché la posizione lo richiede. Comunque, la conoscenza di posizioni specifiche e di tipi di posizioni rende il loro lavoro molto più semplice nella

maggioranza delle situazioni. E' come nelle formule matematiche e in altri simili metodi matematici che riducono un problema e lo risolvono molto più facilmente rispetto ad un approccio "brute-force" (a tappeto).

Consideriamo una posizione senza pedoni per illustrare la difficoltà di calcolare senza uno scopo in mente. Si tratta del famoso finale di donna contro torre.



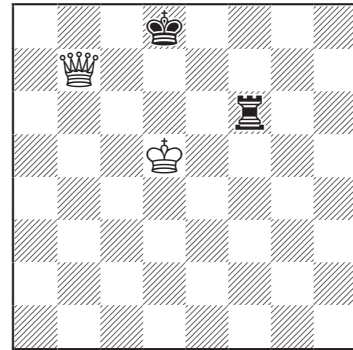
Qual è il nostro piano? Intuitivamente pensiamo di:

- Guadagnare la torre (dopo di che smettiamo di calcolare).
- Dare scacco matto.

Abbiamo anche presente la nozione generale che è una buona cosa costringere il re avversario sul bordo della scacchiera.

Attaccare il re e la torre è infatti il piano corretto (non c'è niente altro da attaccare!). Dopo un breve calcolo ci rendiamo conto che catturare la torre non è affatto facile, ed anche dare scacco matto è un compito arduo. Per questi scopi l'orizzonte è troppo lontano, ma forse costringere il re sui bordi della scacchiera si

può fare. Supponiamo di riuscirci e di raggiungere questa posizione:

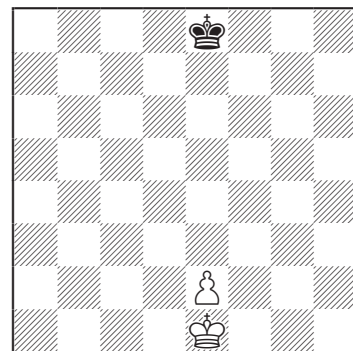


Che fare ora? Come proseguire? Ancora non si vedono modi evidenti per guadagnare la torre nera o per dare scacco matto.

Non sappiamo di fatto se abbiamo fatto progressi. Come possiamo dirlo? I nostri calcoli sono infruttuosi poiché non siamo in grado di valutare ogni posizione che vediamo con l'occhio della nostra mente.

Calcolare senza un obiettivo è una perdita di tempo.

### Un semplice esempio di calcolo efficace



Muove il Bianco



## Lezione 2

### Una breve introduzione al piano nel finale

#### SCOPI DELLA LEZIONE

- Riconoscere i metodi base per vincere questo finale.
- Capire come identificare obiettivi a lungo termine per entrambi i colori in una finale dato.

La prima domanda che sorge in qualsiasi posizione è universale: “che cosa devo fare?”

E' bello avere un grande piano, anche se la sua realizzazione è distante e i problemi della mossa dopo mossa dipendono maggiormente da piani più piccoli e più brevi (ne parleremo più avanti).

La strategia in fin dei conti si può ridurre a come attaccare alcuni elementi della posizione nemica, o a come promuovere un pedone.

Se la riportiamo specificatamente al finale, possiamo cambiare leggermente la definizione e affermare che la strategia nel finale è:

- Promuovere i nostri pedoni.
- Attaccare la struttura nemica.

In finale di solito il materiale è troppo esiguo per montare un attacco sul re avversario, per cui nella maggior parte dei casi parliamo di pedoni e di struttura di pedoni.

Dobbiamo anche valutare il corollario difensivo di questi punti:

- Migliorare la struttura pedonale.
- Bloccare i pedoni passati.

Esamineremo ora cinque posizioni e valuteremo quali di queste due idee (o magari entrambe... la cupidigia è una cosa buona negli scacchi!) è appropriata per ognuna.

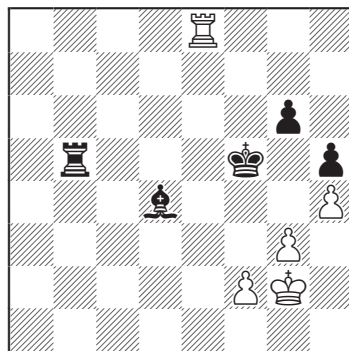
Alcune delle posizioni le ritroverete anche altrove nel libro.

Il mio scopo non è di fare un'analisi rigorosa delle partite o delle posizioni (a parte alcune nei capitoli successivi), ma piuttosto di tirare qualche conclusione logica e fare qualche commento verbale.

Ma cominciamo!

#### Posizione 1

**Tseitlin – Finkel**  
Beersheba 1996



Muove il Nero

Quale osservazione può essere fatta a riguardo della strategia a lungo termine del Nero per vincere questa partita?

Raccoglieremo le varie idee e poi tireremo delle conclusioni alla fine:

- La casa h1 è del colore sbagliato (opposto delle case dell'alfiere nero), elemento importante in vista di future semplificazioni. Per cui in generale il Nero qui non può cambiare le torri, poiché il Bianco gioca velocemente f2-f3 seguita da g3-g4 che cambia il pedone g.
- Il pedone f2 è l'unico punto vulnerabile del campo bianco.
- La creazione di un pedone passato per il Nero è impossibile, a meno che non possa in qualche modo guadagnare qualche pedone bianco.
- Il solo modo di forzare un cambiamento nella struttura dei pedoni è giocare la spinta g6-g5, ma questo non sembra utile perché dopo hxg5 al Nero rimane solo il suo pedone di torre (sbagliato). Inoltre questa alterazione della struttura non comporterebbe debolezze della struttura bianca.

La conclusione è che non possiamo creare un pedone passato cambiando la struttura. Perciò come unica possibile idea DO BBIAMO attaccare il pedone f2 .

Se il pedone f2 muove in f3 forse possiamo attaccare il pedone g3 e forzare anch'esso a muoversi, in questo modo abbiamo qualche chance di attaccare il re bianco creando qualche percorso di infiltrazione per il re nero.

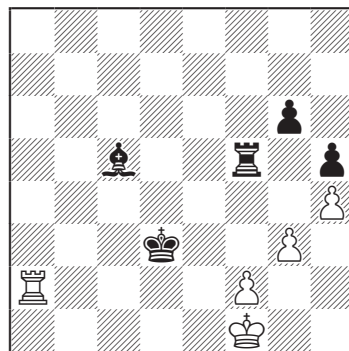
Forse... ma che dobbiamo attaccare f2 è chiaro.

Da notare che nonostante il pezzo in più, sembra improbabile riuscire ad assediare il pedone f2 poiché è

difficile attaccarlo un numero sufficiente di volte. Forse l'unica possibilità sarebbe un sacrificio tempestivo in f2 per finire in un finale vinto di re e pedoni.

Questo è ciò che avvenne in partita ma che il Bianco avrebbe potuto evitare giocando correttamente.

Ma saltiamo avanti al momento in cui è avvenuto il fatto:



Muove il Nero

**69... ♗xf2!**

Il Nero guadagna un pedone. Ma attenzione: dopo 69... ♗xf2+? il finale di pedoni è patto.

Se il Bianco continua:

**70. ♖xf2**

allora il Nero non risponde con 70... ♗xf2+? che porta solo alla patita ma gioca l'elegante

**70... ♔e3!**

Ora dopo la sequenza forzata 71. ♖xf5 gxf5 72. ♔g2 ♔e2 il finale di pedoni è vinto per il Nero.

Ora si spera che il lettore possa scegliere correttamente da solo tra le due opzioni di 3.h3 e 3.h4...

### 3.h3!

3.h4?? va evitata. Da notare che dopo questa mossa l'errore è irreversibile e non c'è modo di ridare indietro il tempo 3...♔h8 4.h5 ♕g8 5.g6 hxg6 6.hxg6 ♔h8 patta.

3...♔h8

4.h4 ♕g8

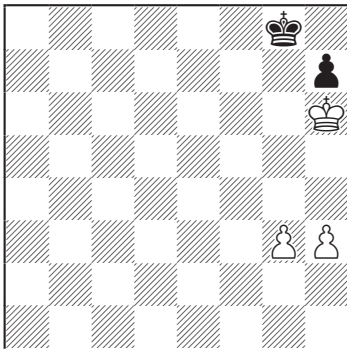
5.h5 ♔h8

6.g6 hxg6

7.hxg6

Il Bianco vince.

Come illustrazione finale considerate la seguente variazione del mattone A.



Muove il Bianco  
Nessun tempo di riserva

Da notare che qui non c'è alcuna flessibilità nel gestire le spinte dei pedoni. Il Bianco impiegherà esattamente cinque mosse per giocare

h5 e g6 (g4, g5, h4, h5 in ordine vario e infine g6).

Se i giocatori sono "capitati" in questa posizione, allora se il Bianco vince o meno è essenzialmente una questione di fortuna.

Un veloce calcolo ci dice che non è il giorno fortunato del Bianco:

1.g4 ♔h8

2.g5 ♕g8

3.h4 ♔h8

4.h5 ♕g8

5.g6 hxg6

6.hxg6 ♔h8

Patta

Ora possiamo tirare delle conclusioni sul mattone A:

- Dopo che il re bianco raggiunge h6, il suo piano è di spingere in g6 riprendendo col pedone h.
- La spinta in g6 deve essere fatta col tempo giusto, per raggiungere un finale di pedoni vinto dopo il cambio.
- Tenendo almeno un pedone sulla seconda traversa, il Bianco si assicura la vittoria mantenendo l'opzione di spingere questo pedone arretrato di uno o due passi a seconda delle circostanze (creando così uno zugzwang).

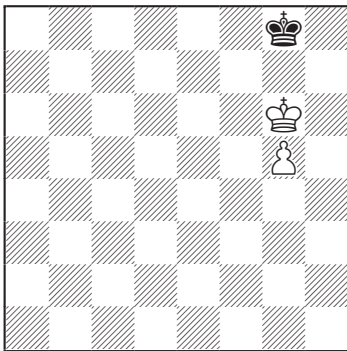
Questa idea dei tempi di riserva è spesso indicata come "regola di Steinitz" dal nome del primo campione del mondo Wilhelm Steinitz, che nel suo libro "The Modern Chess Instructor" (1889) scrisse:

“L’opzione di muovere (i pedoni) di uno o due case dovrebbe essere tenuta in riserva per il finale”.

### Forse vi state chiedendo...

Forse giocando le partite di allenamento alcuni giocatori con il re tenteranno di occupare la casa f6 piuttosto che quella h6.

Come abbiamo visto nel finale di re e pedone di cavallo contro re, è meglio per l’attaccante occupare col re la colonna di torre per “espellere” il re nemico dalla parte larga della scacchiera. Infatti chiudere il re nell’angolo dà alla difesa opportunità di stallo.



Ti ricordi di me?

Ricorda che:

1.♔f6?! ♕h7

2.♕f7 ♕h8

...non funziona visto che 3.g6 genera uno stallo. Naturalmente il Bianco ancora vince se torna indietro con 3.♕g6.

Invece la sequenza vincente è:

1.♔h6! ♕h8

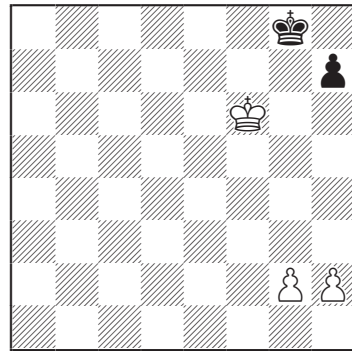
Oppure 1...♕f7 2.♕h7

2.g6 ♕g8

3.g7

Spinge il re nero dalla parte larga della scacchiera e poi promuove il pedone.

Un principio simile si applica al finale che stiamo discutendo:



Sembra buona ma non lo è

Anche qui, in una situazione che sembra la migliore possibile versione per il Bianco (entrambi i pedoni bianchi sulle loro case iniziali, per cui massima flessibilità come riserva di tempi), la strategia bianca non è corretta.

Se il Bianco segue la stessa procedura di quando il suo re è in h6, la partita potrebbe continuare così:

1.g4 ♕f8!

Ogni spinta del pedone h del Nero porta alla sua perdita immediata, e pure 1...♕h8?? è debole per via di 2.♕f7! che obbliga il pedone h a muoversi.

# Seconda parte

## Principi e teoria essenziale

Dopo aver guardato ai meccanismi di pianificazione e di indirizzo di pensiero nei finali, il passo successivo è quello di ampliare ulteriormente il nostro arsenale.

In questa parte focalizzeremo l'attenzione su alcune posizioni teoriche che sono troppo importanti per essere ignorate e soprattutto su principi e schemi relativi alla gestione dei pezzi.

La lezione 5 è l'unica sezione dei libri puramente teorica.

Ci diverranno familiari alcuni finali fondamentali di Torre e ci sforzeremo di capire come funzionano.

Questi finali sono tra i più comuni nella pratica, per cui non si può non impararli per bene.

Nelle lezioni 6, 7, 8 e 9 esamineremo diversi tipi di finali di pezzi minori.

Vi troveremo alcune posizioni teoriche, ma più di tutto cercheremo di migliorare la nostra sensibilità nel percepire dove i pezzi lavorano male e dove invece esprimono al massimo la loro attività (e i relativi "pattern" posizionali).

### Lezione 5

## Finali essenziali di Torre

### SCOPI DELLA LEZIONE

- Padroneggiare la procedura vincente di Lucena, comprese le tecniche relative e le varianti.
- Capire come funziona la difesa della sesta traversa di Philidor.
- Conoscere in quali casi una difesa passiva sull'ultima traversa mantiene la patta o al contrario perde, e perché.
- Afferrare la geometria della distanza di scacco.
- Essere capaci di valutare velocemente le posizioni col pedone sulla quarta, quinta e sesta traversa, e conoscere le relative procedure di attacco e di difesa.
- Capire come usare la difesa del "lato corto".

### SCARICO DI RESPONSABILITA'

Davvero non volevo scrivere questo capitolo. Non per pigrizia ma perché insegnare le basi di torre e

pedone contro torre mi pareva scontato e non molto originale.

D'altra parte non riuscivo a vedere come il lettore potesse capire molti dei finali di torre che analizzo nei capitoli seguenti senza conoscere le posizioni base.

Infine ho deciso di inserire queste posizioni teoriche standard poiché è indispensabile conoscerle.

Sfortunatamente non ci sono rivelazione nelle prossime pagine.

Naturalmente non ho confutato la posizione di Lucena o provato che la difesa di Philidor non funziona!

Per cui per favore fate lo sforzo di capire le posizioni di questo capitolo, se già non le conoscete.

Ne vale la pena e renderà lo studio di molti capitoli successivi più gratificante.

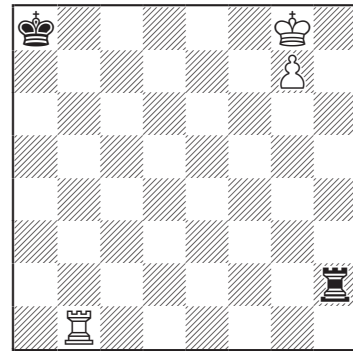
Quindi cominciamo?

Se il finale re e pedone contro re che abbiamo esaminato in precedenza è il caso più semplice di realizzazione del piano di spingere il pedone fino a promozione, allora il finale re torre e pedone contro re e torre è il più frequente caso dello stesso piano.

Anche qui il lettore potrebbe già avere familiarità con la maggior parte delle idee di questo capitolo.

Ma anche in questo caso suggerisco di rivedere il materiale relativo.

## Il re scappa dal rifugio



Tagliato fuori dall'azione

Consideriamo questa posizione, ammetto un po' estrema. Quali sono le sue caratteristiche principali?

- Il re nero è completamente tagliato fuori dall'azione, per cui la domanda da fare è se la torre nera da sola è in grado di fermare il pedone.
- Probabilmente come risultato dei fastidiosi scacchi del Nero, il Bianco userà il suo pedone avanzante per coprirsi da questi scacchi finché esso non abbia raggiunto la settima traversa. Una volta là il pedone necessita di un solo ulteriore passo per porre fine alla partita.

Al momento l'unico rifugio del re bianco è in g8. Questo è un guaio, perché in quella casa dobbiamo promuovere il pedone.

Questo significa che l'immediata 1. ♖f7 è inutile poiché il re bianco sarà bombardato di scacchi. Fuggire agli scacchi vorrebbe dire perdere contatto col pedone, dopo di che un'eventuale ♜g2 del Nero lo catturerebbe.

## Esplorazione sui finali 2

### Una lunga discussione su un breve finale

Nello scrivere i precedenti capitoli sui finali di alfiere di colore contrario avevo pensato a come fornire delle direttive guida per giocare nella pratica questi finali con una sufficiente maestria.

Dapprima ho composto un lungo e noioso capitolo pieno di regole e principi.

Alla fine ho deciso di scartarlo presentando invece una lunga analisi di un breve frammento di una partita che ho trovato nei miei appunti.

Probabilmente questo è stato il primo finale non teorico che ho analizzato davvero in profondità, e lo ho analizzato nuovamente per questo libro (e nonostante ciò ci sono ancora alcune domande senza una risposta precisa!).

Questa partita e le sue analisi mostrano proprio quei principi che volevo evidenziare, ma dimostrano anche che i principi stessi (anche quando sono in ballo dei fortissimi Grandi Maestri) sono sempre secondari all'analisi concreta delle varianti.

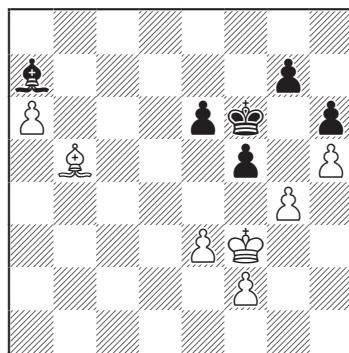
La partita fu giocata nella semifinale della World Cup del 2005 tra Levon Aronian (che alla fine vinse il torneo) ed Etienne Bacrot.

Grazie alla mescolanza di ricchezza della posizione, importanza della partita, e forse più di tutto, bizzarra conclusione, la partita (altre notizie in seguito), fu analizzata da molti annotatori diversi.

#### Aronian-Bacrot

FIDE World Cup

Khanty Mansyisk, Russia, 2005



Muove il Nero

Il Bianco ha avuto un piccolo vantaggio per tutta la partita.

In diversi momenti il Nero è stato vicino a raggiungere la parità, ma dopo la 35ª mossa del Bianco si raggiunse la posizione del diagramma.

Forse per la prima volta nella partita il Bianco ha delle chance di vittoria.

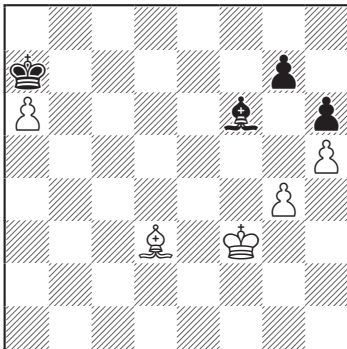
Osservando la situazione molto superficialmente possiamo vedere che dopo una qualche chiarificazione sull'ala di re il re bianco può penetrare nelle linee difensive nere, idealmente verso b7 da dove supporta la promozione del pedone a6.



Possiamo anche vedere velocemente che non c'è un modo semplice per il Nero di pattare usando un'ancora. Anche se il re nero potesse essere portato in b7 e l'alfiere sul lato di re, non ci sarebbe semplicemente il modo di ancorare l'ala di re.

La situazione da questa parte è troppo complessa, e il Bianco in qualche modo potrebbe sfondare col suo re e guadagnare un pedone.

Per cui qual è lo scenario ideale per il Nero? Bene, in un mondo perfetto sarebbe avere le due colonne e d f libere dai pedoni, in modo da ancorare l'alfiere in f6 e il re in a7.



Forse, un giorno...

### Atto primo: la partita

Senza andare in analisi profonde penso che per prima cosa sia utile vedere come si è conclusa la partita.

Comenterò la logica dietro le mosse, ma non ancora ne valuterò la forza obiettiva.

35...g5

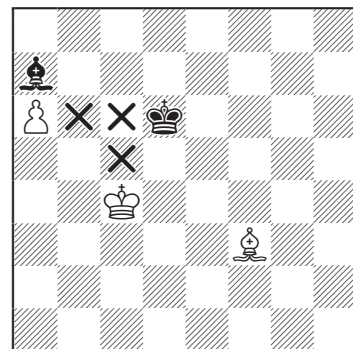
Per capire questa mossa è necessario fare una piccola deviazione...

### Piccola deviazione: le minacce del Bianco

La prima cosa da capire è che in un qualche momento dopo che la situazione sull'ala di re si è stabilizzata, il re bianco si sposterà sull'ala di donna nel tentativo di guadagnare l'alfiere nero in cambio del pedone a. Il compito difensivo del nero sarà di impedirlo.

Se non potete difendervi usando l'ancora dovete farlo creando un blocco che impedisca al re dell'attacco di penetrare.

Può verificarsi il seguente pattern. Da notare che ho rimosso i pedoni dell'ala di re per non distogliere l'attenzione dalla spiegazione della situazione dell'ala di donna, ma dovete immaginare qualche stabile formazione (bloccata, senza pedoni passati) sull'ala di re.



Re e alfiere creano una barriera

La barriera creata dai pezzi neri impedisce l'infiltrazione del re



50. ♖f1 ♗a7

51. ♖c4!?

Uno scaltro tentativo che vince in quasi tutte le varianti.

51... ♖c5!

Penso che questa sia la sola mossa che patta.

52. ♖f3 ♗e7!

La strada più semplice verso la patta, ma anche 52... ♖f5 potrebbe essere sufficiente.

53. ♖e2 ♗d6

54. ♗e4 ♗c7

Ancora la difesa “mista” di Shipov salva la partita, mandando il re nero sull'ala di donna e l'alfiere nero in f8.

Analizzando questo finale sono rimasto meravigliato dal potere di questa idea, che confuta molti miei tentativi vincenti.

Una parola finale: la prossima volta che vi viene voglia di lamentarvi perché nelle vostre partite non avviene nulla di interessante, ricordate questo esempio.

Anche in un finale semplificato, in cui due dei migliori giocatori al mondo pensavano che la posizione non valesse la pena di essere giocata, le possibilità erano in realtà molto ampie.

Anche ora, dopo molti anni, non so tutta la verità su questa partita!

## Esplorazione sui finali 3

### Lo scheletro pedonale nell'attacco di minoranza

#### I finali nella struttura Karlsbad

Questa è essenzialmente una estensione della nostra discussione su come creare ed attaccare una debolezza nel finale.

Due dei finali che voglio mostrare derivano dalla stessa struttura di apertura (la struttura Karlsbad), e mostrano lo stesso piano il cui scopo è quello di creare una debolezza nel campo avversario.

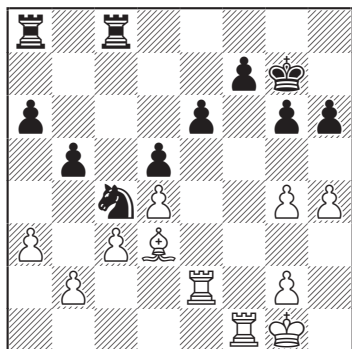
Stiamo parlando dell'attacco di minoranza.

Mi è sembrato logico legare queste due partite parlando di questa struttura in generale, per raggiungere una migliore comprensione di come le posizioni sono nate e di come l'attacco di minoranza trasformi la struttura pedonale.

Cominciamo analizzando la posizione che segue.

## Kodinets – Rustemov

Russia Cup Qualifier (Blitz) 2004



Muove il Nero

Come valutare questa posizione?

- Il Nero ha una leggera debolezza in f7 ma non è un problema perché può essere facilmente difesa. Essere legati a f7 può rivelarsi un problema più tardi se il Nero intraprende qualcosa di attivo.
- La struttura bianca appare solida e senza debolezze, ma deve tenere conto della possibile avanzata dei pedoni neri a6-a5 seguita da b5-b4, il cosiddetto 'attacco di minoranza' visto che una minoranza che avanza crea una debolezza in una stabile maggioranza.
- Anche il cavallo in c4 non può essere ignorato. Esso esercita una certa pressione sull'ala di donna bianca e controlla alcune case centrali. Potrebbe anche ritirarsi in d6 da dove protegge la debolezza in f7. Cacciare il cavallo con b2-b3 è fuori questione per il Bianco visto che la struttura sull'ala di donna ne sarebbe insanabilmente danneggiata.

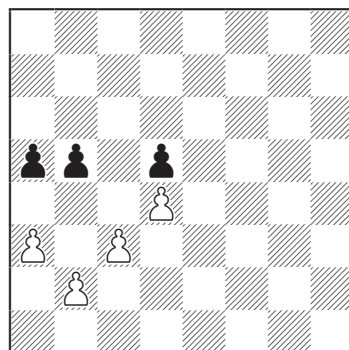
C'è sempre l'opzione di catturare il cavallo con l'alfiere e il Bianco deve valutarne le conseguenze

E' chiaro che la struttura bianca deve essere prima compromessa e poi attaccata affinché il Nero faccia progressi.

Questo può accadere solo sull'ala di donna dove il Nero è più associato alla struttura forte e il Bianco è più debole.

Prima di procedere con la partita esaminiamo alcuni punti più in dettaglio.

Se il Nero gioca a6-a5 preparando b5-b4 ne risulta la seguente struttura sull'ala di donna:



L'opzione del Bianco di giocare lui stesso la spinta in b4 per impedire b5-b4 esiste, ma ha poco senso nella situazione concreta della partita.

L'attacco di minoranza è per lo più associato alla struttura Karlsbad che deriva direttamente da varianti di parecchie aperture: la Difesa Caro-Kann, la Difesa Grunfeld, ma soprattutto dalla Variante di Cambio del Gambetto di Donna Rifiutato.

17... ♖fc8

18. ♖ac1 ♖xc1

18...a6? è ancora debole, per le stesse ragioni della nota precedente: 19. ♘c7 ♖ab8 (19... ♖a7 20. ♘e6+) 20. ♘xa6 ♖xc1 21. ♖xc1 ♖a8 22. ♘b4 e il Bianco ha un pedone in più senza compenso nero.

19. ♖xc1 a6

Comprensibile, e di solito lasciata senza commenti nelle analisi di questa partita, ma penso che qui il Nero si sia lasciato sfuggire una buona alternativa e cioè il suggerimento del computer 19... ♖d8!?

Ecco alcune varianti orientative:

- 20. ♘xa7 ♖d2 21. a4 ♖xe2 22. ♘c8 ♖b2 (da notare come il ♘f6 d'improvviso trovi gioco attivo, minacciando salti in e4 o g4) 23. ♘xb6 ♖xb3 24. a5 ♖a3 25. ♖c5 ♖a2 e il Nero non ha alcun problema.

- 20. ♖c2 ♖d7 sebbene il Nero possa stare qui ancora un po' peggio, la sua posizione sembra più coerente di quella raggiunta in partita.

- 20. ♖c7!? a6 (20... ♖d2!?) 21. ♘c3 e6 22. ♖a7 ♖c8 23. ♘d1 ♖c2 24. ♖xa6 ♖xe2 25. ♔f1 ♖c2 26. ♖xb6 ♖xa2 27. b4 ♘d5 e col cavallo bianco legato a d1 e i pezzi neri così attivi non ci dovrebbero essere problemi per il Nero.

20. ♘d4 ♖d8

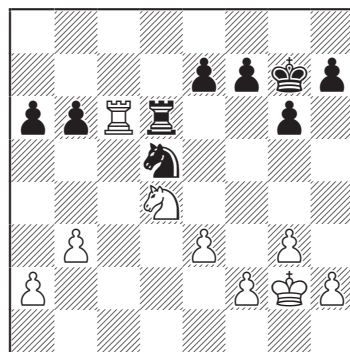
21. e3 ♘d5

Centralizza il cavallo e tiene sotto controllo c7.

Ancora una volta questa quasi simmetria rende chiaro il vantaggio bianco.

21...e5 probabilmente non è così cattiva, ma viola il principio che quando si sta peggio non è una buona idea crearsi pedoni avanzati.

22. ♖c6 ♖d6



Com'è il finale di cavallo?

23. ♖xd6!?

Una decisione interessante.

Qui molti giocatori avrebbero torturato il Nero per ore con mosse non impegnative, invece egli ha fede nella sua capacità di creargli seri problemi basandosi solamente sulla debolezza del pedone d6.

23...exd6

24. ♔f1 ♔f8

25. ♔e1

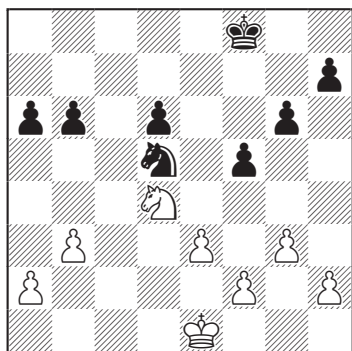
Possiamo vedere che il piano Bianco di migliorare la sua posizione con ♔e1-d2, e3-e4 e f2-f4.

Ogni tentativo del Nero di cambiare il pedone d6 per quello in e4

con d6-d5 viene controbattuto da e4-e5, che crea una potente maggioranza sull'ala di re (inoltre il pedone d, debole e bloccato, rimane sulla scacchiera).

Non penso che la posizione sia vinta, ma il Bianco può fare pressione e forse creare un'altra debolezza sull'ala di re.

25...f5



Questa è una'altra decisione impegnativa. Il Nero valuta pericolosa l'espansione bianca e la ferma immediatamente.

Ma in realtà l'avanzata dei pedoni non avrebbe creato debolezze e, cosa forse più importante, dopo che il Bianco cambia il suo pedone e con e3-e4, avrà a disposizione una maggioranza di pedoni sull'ala di re.

26.♔d2 ♕e8

27.♞c2

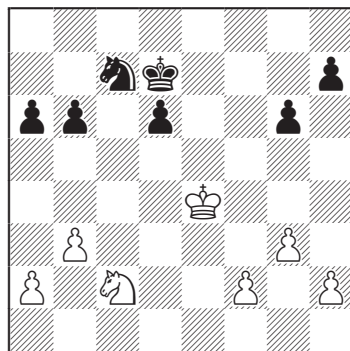
Il Bianco controlla b4 in preparazione di ♔d2-d3 e e3-e4.

27...♔d7

28.♔d3 ♞c7

29.e4 fxe4+

30.♔xe4



Doppio problema

Il Bianco ha ora una maggioranza sull'ala di re. Entrambi i piani più importanti dei finali - attaccare la struttura nemica e spingere i pedoni passati - sono ora al lavoro.

30...♔e6

31.♞d4+ ♔f6

32.f4 d5+

Se il Nero rinuncia a questa mossa ed invece aspetta, allora il piano del Bianco sarà quello di mettere in moto la sua maggioranza.

Probabilmente lo farà nel modo seguente:

- Spinge il pedone g con g4-g5(+)
- Poi gioca f4-f5. Il Nero sarà costretto a prendere in f5 per evitare che il pedone avanzi ulteriormente in f6 creandosi un fortissimo pedone passato.
- Cattura con ♔xf5, gioca h4-h5, e